

# 美与时代

2023/04 创意 总第984期

入选国家哲学社会科学学术期刊数据库 / 河南省第九届社科一级期刊 / 综合性审美文化期刊 SCD 源期刊 / 被 CNKI 中国期刊全文数据库收录 / 入编“万方数据—数字化期刊群”

跨界视域下交互性地铁公共艺术设计多维度探究

论汉代漆耳杯的工艺特点

信息图表设计中形式与功能的关系探究——以雾霾信息图表设计实践应用验证

大运河苏州段会馆建筑保护与更新设计研究

基于 NFT 的非遗数字化开发



中国期刊方阵双效期刊

## DESIGNS

04  
ART



ISSN 1003-2592



9 771003 259238



邮发代号 36-107

贰零贰叁



## 目录

## CONTENTS

### 《美与时代》学术编委会

(以姓氏笔画为序, 将陆续增补)

丁 宁 山东工艺美术学院  
王传东 山东工艺美术学院  
冯 敏 华南理工大学设计学院  
过伟敏 江南大学设计学院  
刘道广 东南大学艺术学院  
兰 宇 西安工程大学  
朱钟炎 同济大学设计创意学院  
邢庆华 南京艺术学院设计学院  
张福昌 江南大学设计学院  
肖 红 北方工业大学艺术学院  
陈月华 哈尔滨工业大学机电学院  
周武忠 上海交大媒体与设计学院  
凌士义 中原工学院艺术设计学院  
贾京生 清华大学美术学院

本刊所发文章版权所有, 如欲转载、收编, 请与本刊编辑部联系。

本刊已许可中国学术期刊(光盘版)电子杂志社在中国知网及其系列数据库产品中以数字化方式复制、汇编、发行、信息网络传播本刊全文。作者向本刊提交文章发表的行为, 即视为将版权授予本刊, 并同意我社上述声明。

本刊所发论文的论点, 并不代表杂志社的观点, 均由作者文责自负, 本杂志概不承担任何连带责任。

本刊若有印刷、装订质量问题请寄回本刊发行部。

### 设计美学论坛

- 跨界视域下交互性地铁公共艺术设计多维度探究 / 叶 桢 4  
论汉代漆耳杯的工艺特点 / 路 瑶 8  
20 世纪前期刊装帧设计民族性认知和呈现研究 / 牟 健 11  
乡村振兴背景下泰山板栗品牌形象设计实践研究 / 梁 斌 14  
山西晋中地区寺观壁画人物图式类型解析 / 李 瑞 19

### 设计理念探索

- 信息图表设计中形式与功能的关系探究  
——以雾霾信息图表设计实践应用验证 / 裴凌暄 22  
大运河苏州段会馆建筑保护与更新设计研究 / 许 雯 28  
基于知觉流畅性的动态图形时空运动设计研究 / 高 瞻 李振宇 31  
当代消费思潮下的波普艺术设计形式探析 / 李心蕊 36  
IP 形象在综艺类节目中的设计及开发探索 / 徐紫莹 林 曦 41  
疫情时代下展览叙事的时空性质转变  
——以三场国际双年展为例 / 蔡晓磊 石晓睿 46

### 创意产业论坛

- 基于符号学理论的佛山“萌狮”文创摆件设计 / 谢昕泽 50  
海派红色文创的设计方法与美学价值 / 吴润润 54

### 传统与创新

- 民间艺术衍生品设计研究——以淮阳“泥泥狗”为例 / 李 爽 57  
艺术人类学视域下小郁竹艺的价值转变研究 / 王明佳 陈建都 61  
非物质文化遗产展示设计  
——以台儿庄运河文化展为例 / 刘凌蓓 张 丹 通讯作者 / 赵金龙 65

### 观察与思考

- 盛世下的转变  
——敦煌 375 窟与 156 窟中马图像的比较研究 / 宋宇童 68  
探析常州梳篦的设计美学思想 / 陈永蓝 周馨怡 72  
摄影构图中的视觉平衡美 / 尹婷玉 75  
手工艺美育的语言结构及其审美理解 / 杨 林 78

---

## 平面设计

国潮文化视阈下的茶品牌包装视觉设计研究

——以“万沐峰”为例 / 孙永兴 81

新媒体时代老品牌的形象创新策略研究

——以“霸王”为例 / 王颖杰 陈晓环 85

---

## 环艺设计

基于步行者视角的历史街道可步行性测评研究

——以广州龙骧大街为例 / 苏雅珏 冯悦 88

“地缘”影响下云上村传统民居可持续发展研究

/ 苏婉婷 王晓斐 通讯作者 / 邹洲 93

后疫情时代下的高层居住区邻里交往空间景观规划设计思考 / 吕玥琪 周子祺 99

南宁金狮巷传统民居现代转化发展研究 / 刘怡岑 吴璟丽 102

阆中民居建筑装饰中蝙蝠纹样研究 / 聂小丽 105

地域文化在乡村公共设施设计中的运用

——以花都花山小镇为例 / 黄楠 109

---

## 数字艺术

基于 NFT 的非遗数字化开发 / 殷硕函 113

“曹州面人”的非遗数字化建设方案 / 赵亮 117

皮影设计元素在游戏《古剑奇谭3 龙宫》中的应用研究 / 牛艳丽 121

以用户需求为中心的手机 App 界面设计流程 / 骆鹏州 127

网游语境下“四大美女”形象设计折射的女性地位变迁

——以《王者荣耀》为例 / 徐力 李兴华 130

色彩构成在数字媒体短视频中的创新与运用 / 李付 135

眼动追踪在虚拟现实中的用户体验研究 / 赵文轩 章立 138

---

## 产品设计

基于四阶段协同的区域可持续产品设计方法研究 / 王志铖 通讯作者 / 吴琼 141

---

## 服饰设计

陈世英珠宝设计作品赏析 / 蒋若男 徐莉莉 146

---

## 设计作品

王树义作品 /150

刘海玲作品 /151

张元红、蒙利、田宏涛、张瑞、申成红、张小春作品，指导老师 / 邹莹虹 152

---

封二 文琦、余天爱作品

封三 谢志贤作品

---



# QING MING



公益广告

创意

2023/04

总第 66 期